Bitkom e.V. | Presseinformation

Gaming: Am liebsten werden Strategie-, Management- und Aufbauspiele gezockt

- **Auf Platz zwei folgen Casual Games wie Candycrush und Quizduell**
- **Über die Hälfte der Gamerinnen und Gamer spielt Fitness- und Bewegungsspiele**

Berlin, 28. September 2023 - In Fantasiewelten eintauchen, als Coach die Meisterschaft gewinnen oder nebenbei Spanisch lernen – Video- und Computerspiele machen dies möglich. Über die Hälfte der Deutschen (53 Prozent) spielt sie zumindest hin und wieder. Am beliebtesten sind dabei Strategie-, Management- und Aufbauspiele, die drei von vier Gamerinnen und Gamern (74 Prozent) zumindest gelegentlich spielen. Auf Platz zwei mit 71 Prozent folgen einfache Gelegenheitsspiele für zwischendurch, sogenannte Casual Games, zum Beispiel Puzzle- und Kartenspiele wie Candy Crush oder Quizduell. Actionspiele, zum Beispiel auch First- und Third-Person-Shooter und Battle Royale, folgen mit insgesamt 61 Prozent. Das sind Ergebnisse einer Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.159 Personen in Deutschland ab 16 Jahren, darunter 618 Gamerinnen und Gamer.

Jump’n’Run-Spiele beziehungsweise Geschicklichkeitsspiele spielen 59 Prozent, Social-Games und Messenger-Games, wie Farmville oder Mafia Wars, spielen 57 Prozent der Gamerinnen und Gamer zumindest gelegentlich. Zu Fitness- und Bewegungsspielen, wie Ring Fit, Wii Fit oder Zumba, greifen insgesamt 54 Prozent, allerdings deutlich mehr Gamerinnen (62 Prozent) als Gamer (47 Prozent). „Ob es darum geht zu lernen, Sport zu treiben oder einfach abzuschalten – die Palette an Video- und Computerspielen erweitert sich stetig und bietet für jeden Geschmack und jede Gelegenheit etwas Passendes. Neben innovativen Spielkonzepten bringen auch Hardware-Innovationen, wie zum Beispiel VR-Brillen, frischen Wind in die Gaming-Welt“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bereichsleiter Consumer Technology beim Bitkom.

Lernspiele, wie zum Beispiel Sprach- und Rechenlernspiele, nutzen 39 Prozent der Gamerinnen und Gamer zumindest gelegentlich, Fantasy- und Rollenspiele 33 Prozent, Simulationsspiele wie Sims oder Flugsimulationen 31 Prozent. Renn- und Sportspiele wie Auto- und Motorradrennen, Fußball oder Tennis spielen insgesamt 28 Prozent. Diese sind aber unter Gamern mit 32 Prozent wesentlich beliebter als unter Gamerinnen mit 24 Prozent. Vergleichsweise wenig verbreitet sind Augmented-Reality-Spiele, wie zum Beispiel Pokémon Go, oder Jurassic World Alive, die 16 Prozent der Gamerinnen und Gamer spielen, sowie Musik- und Partyspiele, wie LetsSing oder Super Mario Party, zu denen 15 Prozent gelegentlich greifen.

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Hinweis zur Methodik

Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dazu wurden 1.159 Personen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch

befragt, darunter 618 Gamerinnen und Gamer. Die Gesamtumfrage ist repräsentativ. Die Fragestellung lautete: „Welche der folgenden Arten von Video- oder Computerspielen spielen Sie zumindest gelegentlich?“.

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Strategie-Management-Aufbauspiele-gezockt***